

PERBANDINGAN KETEPATAN ANATOMI DAN PROPORSI PADA OBJEK GAMBAR ANTARA YANG DIBUAT DENGAN TEKNIK BERSKALA (*GRID*) DAN YANG DIBUAT DENGAN TEKNIK BEBAS OLEH KELAS X2 DAN X3 SMAN 1 SINJAI SELATAN

COMPARISON OF ANATOMICAL ACCURACY AND PROPORTION OF INTERMEDIATE DRAWING OBJECTS MADE WITH GRID TECHNIQUES AND THOSE MADE WITH FREE TECHNIQUES BY CLASS X2 AND X3 OF STATE 1 SOUTH SINJAI

Asrul Asis, dibimbing oleh Ali Ahmad Muhdy Dan Sukarman B

asisasrul848@gmail.com

aliahmadmuhdy@gmail.com

sukarman@unm.ac.id

ABSTRAK

Asrul Asis. 2018. Perbandingan Ketepatan Anatomi dan Proporsi pada Objek Gambar Antara Yang Dibuat Dengan Teknik Berskala (*Grid*) dan Yang Dibuat Dengan Teknik Bebas Oleh Kelas X2 dan X3 SMAN 1 Sinjai Selatan. Program Studi Pendidikan Seni Rupa. Fakultas Seni dan Desain. Universitas Negeri Makassar.

Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan tingkat ketepatan anatomi dan proporsi karya siswa antara yang dibuat dengan teknik berskala (*grid*) dan yang dibuat dengan teknik bebas. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 47 orang yang merupakan siswa kelas X2 dan X3 SMAN 1 Sinjai Selatan dengan teknik penarikan sampel yaitu total sampling dengan jenis sampel tidak saling berhubungan. Penelitian ini tergolong jenis penelitian komparasi dengan analisis data menggunakan rata-rata. Hasil analisis data menunjukkan bahwa ada perbedaan kualitas hasil gambar siswa, berupa peningkatan meskipun belum signifikan dan berada pada tahap kategori kurang baik sebesar 0% dari 23 subjek dengan penerapan teknik bebas menjadi 43,47% (10 orang) dari 24 subjek dengan penerapan teknik berskala (*grid*).

Kata Kunci: Ketepatan, Anatomi, Proporsi, Teknik Berskala (*Grid*), Teknik Bebas

ABSTRACT

Asrul Asis. 2018. Aproprite comparasin anatomy and proportion in object drawing between made scale technic (grid) and free technic by class X2 and X3 of SMAN 1 south sinjai. Fine Art Education Study Program. Faculty of Art and Design. Makassar State University.

The research inted to compare aproprite degree anatomy made with scale technic (*grid*) and freely technic. The subjek in this research 47 persons it is student of class X2 and X3 of SMAN 1 South Sinjai with total sampling unrelated. The aproach thish research is analytic data comparison used rate. The data resulth show that there is defference resulth quality student draw, just as increasing although have been significant and is in low category for 0% from 23 subject wich apply free technique be 43,47% (10 persons) from 24 subject with apply scale tecnique (*grid*)

Keywords: Accuracy, Anatomy, Proportion, Scala Techniques, free Technique.

A. PENDAHULUAN

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan pada mata pelajaran Seni Rupa di SMAN 1 Sinjai Selatan pada kelas X saya melihat keadaan kempuan siswa menggambar realis masih sangat kurang memuaskan atau kualitasnya rendah dan seperti yang kita ketahui bahwa menggambar realis sangat dibutuhkan untuk merangsang kepekaan akan bentuk anatomi pada indra penglihatan dan otak kita dalam menangkap bentuk objek secara realis untuk meningkatkan prestasi dan kualitas gambar.

Sedangkan jika kita lihat dari silabus yang diterapkan dalam kompotensi dasar yaitu membuat karya dua dimensi dengan memahami media dan teknik dalam propses berkarya seni rupa, bila di lihat secara

keseluruhan materi dan kegiatan pembelajaran hampir sebagian besar tentang praktik menggambar dengan objek yang telah ditetapkan seperti flora dan fauna, gambar bentuk, gambar ilustrasi dan sebagainya yang semuanya memerlukan pemahaman tentang anatomi dan proporsi. Berdasarkan pengamatan awal tentang keadaan gambar realistis siswa masih kurang memuaskan atau kualitasnya rendah, hal ini diakibatkan masih lemahnya atau terbatasnya pengetahuan pada aspek ketepatan anatomi dan proporsi. Ketepatan anatomi dan proporsi dalam menggambar adalah hal yang sangat penting untuk mengetahui bagian perbagian anatomi yang terdapat pada objek untuk menghasilkan gambar yang berkualitas. Hal inilah membuat saya tertarik untuk

merancang pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan, kreatifitas, perhatian dan pemahaman dalam materi Seni Rupa bagi siswa, memilih metode yang tepat, strategi pembelajaran, pemilihan teknik dan media menggambar yang tepat untuk mendorong prestasi siswa dalam pembelajaran menggambar.

Dari masalah-masalah yang dikemukakan di atas saya tertarik untuk menerapkan teknik berskala (*grid*) dalam pembelajaran menggambar secara realis yang mampu meningkatkan prestasi, pemahaman tentang ketepatan anatomi dan proporsi, mengembangkan kemampuan dan kreatifitas siswa dalam pelajaran Seni Rupa agar tujuan yang terkandung dalam suatu materi dan kegiatan pembelajaran tercapai sesuai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Penerapan teknik menggambar berskala (*grid*) diharapkan menjadi solusi dalam rangka menjawab permasalahan yang dihadapi siswa kelas X SMAN 1 Sinjai Selatan tentang terbatasnya atau lemahnya materi mengenai ketepatan anatomi dan proporsi. Dalam upaya mendapatkan ketepatan presesi bentuk anatomi, seniman kenamaan Albert Durer melakukan eksperimen dengan membuat *grid* pada

lubang jendela, setiap grid diberi nomor, baik yang vertikal maupun horizontal, kemudian model manusia diposisikan dibelakan *grid*, sehingga dalam eksperimen tersebut Albert Durer dapat memindahkan objek manusia kebidang gambar berdasarkan yang terlihat dalam grid tersebut dengan akurasi yang sempurna. Menerapkan teknik menggambar berskala (*grid*) dalam pembelajaran adalah upaya untuk meningkatkan prestasi menggambar dan menciptakan siswa yang kreatif dalam pelajaran.

Salah satu faktor yang mendukung keberhasilan dalam menggambar yaitu seseorang harus kuat akan pemahaman tentang teknik menggambar yang cocok akan dirinya agar timbul rasa bahagia, dan semangat dalam proses berkarya.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu “ adakah perbedaan tingkat ketepatan anatomi dan proporsi dalam menggambar antara yang dibuat dengan teknik berskala (*grid*) dan yang dibuat dengan teknik bebas oleh siswa kelas X SMAN 1 Sinjai Selatan”?

Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan tingkat ketepatan anatomi dan proporsi teknik menggambar berskala

(*grid*) terhadap gambar fauna secara realis anantara yang dibuat dengan teknik berskala (*grid*) dan yang dibuat dengan teknik bebas oleh siswa kelas X2 dan X3 SMAN 1 Sinjai Selatan.

Dari hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat dari segi teoritis dan praktis

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam mata pelajara seni budaya (rupa) mengenai teknik menggambar berskala (*grid*) terhadap tingkat ketepatan anatomi dan proporsi pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) serta dapat dijadikan referensi untuk kegiatan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan kontribusi pengetahuan tentang gambar yang baik dalam upaya meningkatkan kemampuan menggambar siswa.
- b. Memberikan gambaran tentang latar belakang kemampuan menggambar siswa kelas X2 dan X3 SMAN 1 Sinjai Selatan dalam mata pelajaran seni budaya (rupa).
- c. Menjadi bahan pertimbangan bagi guru pendidik di sekolah untuk merancang

program pengajaran dan pembelajaran seni budaya (rupa) khususnya menggambar.

- d. Sebagai acuan/referensi bagi mahasiswa dalam penyusunan skripsi untuk bahan penelitian.

B. TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Tinjauan Pustaka

Pada bagian ini akan diuraikan tentang beberapa pengertian dan teori sehubungan dengan topik penelitian. Melibatkan beberapa unsur yang berkaitan dengan yang lainnya yang perlu dijelaskan berdasarkan kata kunci untuk menghindari terjadinya multi interpretasi dan sekaligus mempermudah untuk mencapai tujuan penelitian.

Pada dasarnya tinjauan pustaka dilakukan untuk mengetahui sasaran penelitian secara teoritis, mengingat pentingnya hal tersebut, maka keseluruhan hasil-hasil penelitian dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Dengan demikian berguna untuk dijadikan sebagai landasan pemikiran dalam mencari titik permasalahan seputar objek penelitian yang ada relevansinya dengan penulis.

1. Pengertian Perbandingan dan Ketepatan Dalam Menggambar Realis

a. Perbandingan

Dalam kamus lengkap bahasa Indonesia disebutkan bahwa perbandingan berasal dari kata banding yang berarti persamaan, selanjutnya membandingkan mempunyai arti mengadu dua hal untuk diketahui perbandingannya. Perbandingan diartikan sebagai selisih persamaan (Bangbang Marhiyanto 1992: 57). Menurut Sjachran Basah (1994: 7), perbandingan merupakan suatu metode pengkajian atau penyelidikan dengan mengadakan perbandingan diantara dua objek kajian atau lebih untuk menambah dan memperdalam pengetahuan tentang objek yang di kaji. Jadi dalam penafsiran disini yaitu membandingkan hasil gambar siswa yang dibuat dengan teknik yang berbeda.

Dalam perspektif hukum perbandingan menjadi suatu yang berbeda dengan ilmu- ilmu yang lain. Menurut Suartjati Hartono (1991: 26) Pengertian perbandingan tidak ada definisi khusus, baik dari segi undang-undang, literatur maupun pendapat para sarjana, namun perbandingan itu hanyalah merupakan suatu metode saja, sehingga dapat diambil dari ilmu-ilmu sosial

lainnya namun terdapat dua paham tentang perbandingan hukum, yaitu ada yang menganggap sebagai metode penelitian belaka ada juga yang menganggap sebagai suatu bidang ilmu yang mandiri.

Dalam analisis perbandingan biasanya melalui tiga tahap yaitu: tahap pertama merupakan kegiatan diskriptif untuk mencari informasi, tahap kedua memilih-milih informasi berdasarkan klasifikasi tertentu, dan tahap ketiga menganalisa hasil pengklasifikasian itu untuk dilihat keteraturan dan hubungan antara berbagai variabel.

b. Ketepatan

Menurut Muh. Sajoto (1995: 9) Ketepatan adalah kemampuan seseorang mengendalikan suatu gerak terhadap suatu sasaran sesuai tujuan. Ketepatan (accuracy) adalah kemampuan seseorang untuk mengarahkan suatu gerak kesatuan serangan sesuai dengan tujuan (Suharno HP 1983: 62).

Ketepatan bentuk adalah hal yang prinsip dalam suatu karya gambar, sebab tidak diperbolehkan mengubah bentuk yang digambar baik ditambah ataupun dikurangi, kita dituntut meniru benda harus mirip aslinya dengan benda yang kita lihat. Berkaitan dengan ketepatan bentuk benda yang digambar harus didukung oleh unsur

proporsi dan perspektif, sebab obyek pada gambar umumnya tiga dimensional, dengan demikian tidak dapat dipungkiri dalam menempatkan hal itu tentu dipertemukan proporsi dan perspektif. Proporsi adalah perbandingan antara satu bagian dengan bagian yang lainnya. Perbandingan dapat berwujud ukuran dan jumlah. Sedangkan perspektif pada penerapannya cara menggambar ke dalam ruang atau cara menggambar benda sehingga kesan gambar sebagaimana kesan mata kita melihat benda tersebut dan terlihat pula adanya kesan jauh dan dekat, penerapannya dalam gambar maka kesan benda yang semakin jauh makin kecil dan sebaliknya semakin dekat semakin besar. Sedangkan pada warna semakin jauh semakin samar dan bersatu, pada jarak dekat warna semakin jelas dan terpisah sesuai dengan warna yang ada pada gambar itu. Dengan demikian dalam menggambar obyek gambar harus dinampakkan kesan jauh dan dekat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa perbandingan dan ketepatan dalam menggambar secara realis adalah membandingkan dua hasil gambar siswa antara yang dibuat dengan teknik grid dan teknik bebas dalam ukuran penilaian tentang

anatomi dan proporsi dalam menggambar realis.

2. Menggambar Fauna Secara Realis

a. Pengertian Menggambar Fauna

Menggambar merupakan bagian dari karya seni rupa yang umumnya paling tua. Manusia diketahui telah berusaha membuat karya gambar (*drawin*) sejak masa prasejarah, kegiatan ini kemudian menyebar di eropa sejak tahun 1400an seiring berkembangnya penggunaan kertas dan sejak saat itu telah menghasilkan karya-karya gambar (*drawin*) luar biasa dan perupa yang terkenal dengan teknik menggambar berbeda seperti Leonardo Davinci, Albrecht Durer, Michelengo, Raphael dan sebagainya pada tahun 1400 – 1500an.

Kata menggambar berasal dari kata gambar yang biasanya berarti tiruan barang (benda mati, binatang, orang atau potret, peta). Dalam bahasa inggris disebut to draw. (Kallo, 1976: 8). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (edisi keempat), disebutkan bahwa gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang dibuat dengan coretang pensil dan sebagainya pada kertas karton (Anton A Moeliono, 1998. 250). Pada intinya menggambar merupakan

keterampilan, kepekaan rasa, kreativitas, ide, pengetahuan dan wawasan, gambar juga dapat mewakili kata-kata yang ingin disampaikan, bahkan gambar bisa menjadi sangat ampuh dalam menyampaikan pesan melebihi kata-kata jika digunakan dengan cerdas. Seperti terlihat disepanjang jalan kita lebih sering menemukan gambar-gambar dengan kata-kata yang sedikit menyinggung. Sedangkan menurut Tamiya Onodera Gambar merupakan replika dari alam. Banyak yang kita jumpai gambar yang sama persis dengan suatu daerah atau mencontoh suatu tempat di belahan dunia ini. Misalnya: gambar pegunungan, danau, pedesaan, dsb. Ned Block Gambar ialah sesuatu yang dapat mewakili suatu objek nyatanya serta memiliki karakteristik warna maupun bentuk yang sesuai dengan aslinya. Robins (dalam Jauhari, 2013) yang menyatakan bahwa menggambar merupakan aktivitas melihat dan meniru. Menurutnya manusia sering tertipu akan pikirannya sehingga mereka hanya menggambar apa yang diinginkan, bukan apa yang ada didepannya. James B. Pawley gambar merupakan suatu yang dapat dilihat serta terdiri atas ruang dan memiliki beberapa fitur. Gambar menurut Pawley

adalah yang menekankan detail dari sebuah objek.

Dari uraian diatas dapat diartikan bahwa menggambar adalah suatu usaha mengungkapkan pikiran ide/gagasan, emosi, maupun imajinasi dalam wujud dua dimensi yang bernilai artistik dengan menggunakan garis dan warna.

Fauna berasal dari bahasa latin atau alam hewan artinya adalah khazanah segala macam jenis hewan dibagian tertentu atau periode tertentu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah keseluruhan kehidupan hewan/binatang dalam suatu habitat, daerah atau strata geologi tertentu. Di negara kita sendiri merupakan salah satu dari tiga negara terbesar yang memiliki keanekaragaman flora dan fauna. Dalam dunia seni khususnya budaya kita ini keberadaan fauna mengandung makna dan fungsi tersendiri seperti dalam keseharian tana toraja sulawesi selatan tak bisa dipisahkan dengan hewan ternak kerbau guna dalam rangkaian panjang prosesi pesta kematian kaum bangsawan tana toraja yang mengadakan tradisi adu kerbau atau mappasilaga tedong. Begitupun di daerah lain Juga keberadaan fauna banyak dijumpai pada motif kain batik dan rumah adat yang mengandung makna tersendiri.

b. Menggambar Secara Realis.

Realisme adalah aliran/gaya yang memandang dunia ini tanpa ilusi, apa adanya tanpa menambah dan mengurangi objek. Seperti yang dikemukakan oleh Ned Block Gambar ialah sesuatu yang dapat mewakili suatu objek nyatanya serta memiliki karakteristik warna maupun bentuk yang sesuai dengan aslinya. Sedangkan realis dalam seni rupa berarti usaha menampilkan subjek dalam kehidupan sehari-hari tanpa tambahan embel-embel atau interpretasi tertentu. Jadi menggambar realis adalah kegiatan menggambar seperti apa yang kita lihat atau apa yang kita tangkap dengan indera penglihatan atau mata kita. Menggambar realis memiliki sifat memindahkan objek benda pada bidang gambar secara riil atau kenyataan, jika dilihat dari cara kerjanya sama halnya dengan kamera menangkap objek menjadi gambar foto dan gambar realis yang baik itu bisa dilihat dari ide atau gagasan yang benar-benar pas dalam hal tema lukisan dengan keahlian sang pelukis melukiskan di atas kertas atau canvas sehingga akhir dari lukisan itu benar-benar nyata di lihatnya.

Jadi berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa menggambar fauna

secara realis adalah suatu kegiatan menggores atau menggambar dengan menggunakan pensil di atas media gambar (kertas) dua dimensi dengan objek fauna (kuda) seperti apa yang kita lihat atau apa yang kita tangkap dengan indera penglihatan (mata) kita tanpa mengurangi ataupun menambah.

c. Prinsip-prinsip menggambar realis

Karya seni rupa dikatakan mempunyai nilai estetika karena unsur-unsur yang dikandungnya, berupa titik, garis, bidang, bentuk, warna, dan lainnya. Ternyata keindahan karya seni rupa tersebut dikarenakan oleh prinsip-prinsip seni rupa yang mendukung segala bentuk karya seni rupa. Pada dasarnya menggambar realis dan menggambar bentuk memiliki kesamaan sifat dalam proses penciptaan karya, maka dari itu prinsip menggambar realis bisa kita meminjam prinsip menggambar bentuk untuk berkarya yaitu perspektif, proporsi, komposisi, gelap terang, bayang-bayang, dan isometri.

1). Perspektif

Perspektif merupakan prinsip atau kaidah yang penting dalam menggambar bentuk atau melukis realis, karena dalam teknik

perspektif berarti menggunakan hukum perspektif dengan menggunakan satu atau dua titik lenyap.

2). Proporsi.

Prinsip proporsi dalam dalam menggambar bentuk adalah perbandingan bagian perbagian atau bagian dalam keseluruhan. Dengan menerapkan prinsip proporsi ini objek gambar yang satu dengan yang lain harus tampak wajar. Misalkan gambar cangkir dengan gambar poci tentu lebih besar pocinya, dan akan tampak tidak wajar jika cangkir di gambar besar dari pada poci.

3). Komposisi

Komposisi disebut juga dengan susunan. Komposisi dalam menggambar bentuk diartikan sebagai susunan atau letak objek gambar. Letak objek gambar yang satu dengan gambar objek yang lain hendaknya tidak berjauhan sehingga tidak terpisah. Bila objek gambar di susun menyatu akan tampak indah.

4). Gelap Terang

Dalam menggambar bentuk agar kelihatan realis atau seperti tiga dimensi hendaknya memperhatikan nada gelap terang atau sering disebut *half tone*. Bagian benda yang terang hendaknya di beri warna yang

muda atau di biarkan saja dengan warna putih kertas, bagian benda setengah terang atau di arsir sedang (pensil tidak terlalu ditekan), dan bagian benda yang tampak gelap di beri warna tua atau di arsir warna hitam pekat.

5). Bayang-bayang

Benda yang terkena sinar akan menghasilkan bayang-bayang. Bayang-bayang itu jatuh tidak jauh dari benda yang terkena cahaya. Dalam menggambar bentuk peranan bayang-bayang akan menentukan terciptanya kesan tiga dimensi (realis). Oleh karena itu, bayang-bayang meskipun agak samar-samar tetap harus ada.

6). Isometri

Isometri adalah metode atau teknik menggambar objek yang ukurannya lebih kecil dari manusia. Teknik ini di pakai agar penggambaran objek tidak mengalami distorsi.

3. Teknik Menggambar Berskala (*Grid*) dan Teknik Menggambar Bebas

Yang dimaksud dengan teknik di sini adalah kemampuan seorang seniman dalam mengolah alat dan bahan seni. Setiap seniman memiliki kemampuan dan kekhususan sendiri dalam mengolah media seni. Mengenal seluk beluk teknik dan

menguasai teknik tersebut amat mendukung kemungkinan seorang seniman menuangkan gagasan seninya secara tepat seperti yang di rasakannya. Hal tersebut karena bentuk seni yang dihasilkannya sangat menentukan kandungan isi gagasannya.

Dalam bidang seni rupa kreatifitas teknik seniman diawali dengan meramu dan mencampur warna serta pengolahan garis. Lain lagi dalam tari, pengolahan gerak ditentukan oleh postur tubuh penari serta keluwesan dalam mengolah gerak-gerak. Pengolahan suara dalam seni musik ditentukan oleh tali suara penyanyi serta warna yang dihasilkan oleh tali suara itu. Oleh karena itu seorang penyanyi memiliki warna suara dan teknik mengolah suara sendiri.

Menurut Jakob Sumardjo (2000: 29) teknik seni bukanlah instrumen yang statis. Teknologi itu terus berkembang. Dengan demikian teknik seni juga berkembang. Misalnya seni grafis baru berkembang ketika teknologi percetakan semakin canggih yang sebelumnya hanya berupa cukilan kayu yang berasal dari sekian abad yang lalu di dataran cina.

Seperti yang kita ketahui bahwa teknik berarti penguasaan media atau alat dan bahan

termasuk penguasaan. Teknik menggambar adalah cara yang lazim di pergunakan untuk menunjang keberhasilan dalam menggambar objek yang telah ditentukan. Seperti yang akan disebutkan di bawah ini ada beberapa teknik penyelesaian proses menggambar yaitu

1. Teknik Linier merupakan cara menggambar objek dengan garis sebagai unsur yang paling menentukan garis lengkung.
2. Teknik Blok merupakan cara menggambar dengan menutup objek gambar dengan menggunakan satu warna, sehingga hanya terlihat bentuk globalnya saja (siluet)
3. Teknik Arsir merupakan cara menggambar dengan garis-garis menyilang atau sejajar untuk menentukan gelap terang objek gambar sehingga tampak tiga dimensi.
4. Teknik Dusel merupakan cara menggambar yang menentukan gelap terang objek gambar menggunakan pensil gambar yang di goreskan dalam posisi miring (rebah). Teknik dusel dapat pula dilakukan dengan alat bantu berupa gulungan kertas sebesar ujung pensil kemudian di gosokkan pada

goresan pensil tersebut, agar goresan menghasilkan goresan yang halus.

5. Teknik Pointilis merupakan cara menggambar yang dalam menentukan gelap terang menggunakan pensil atau pena gambar dengan di titik-titikkan. Dalam teknik ini titik dijadikan unsur yang penting sebagai pembentuk gambar.
6. Teknik Aquarel merupakan cara menggambar dengan menggunakan cat air dengan sapuan warna tipis sehingga hasilnya tampak transparan atau tembus pandang.
7. Teknik Plakat merupakan cara menggambar dengan menggunakan cat atau cat air dengan sapuan warna yang hasilnya tampak pekat dan menutup.
- a. Pengertian Teknik Menggambar Berskala (*Grid*)

Seperti yang telah dikemukakan di atas kita telah mengenal banyak macam-macam teknik dalam menggambar namun seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi teknik menggambar ikut berkembang. Selama ini, penulis secara sadar menggunakan metode yang sama dengan foto realis ketika menggambar dan melukis untuk

menyampaikan suatu realitas baru, yakni dengan menggunakan bantuan foto sebagai sketsa, menggunakan metode tertentu dalam memindahkan gambar foto (*grid*, proyektor dan sebagainya) yang tujuannya untuk menghasilkan gambar foto yang lebih canggih dari segi konsep.

Teknik berskala (*grid*) dalam hal ini sangat mempengaruhi perwujudan gambar foto untuk menjadi sedetail mungkin dalam gambar. Uniknya, walaupun sangat penting namun mengapa teknik berskala (*grid*) ini tidak diperkenalkan dalam pelajaran seni rupa.

Dalam upaya mendapatkan ketepatan/presisi bentuk, seniman kenamaan Albert Dureer melakukan eksperimen dengan membuat *grid* pada lubang jendela, setiap *grid* diberi nomor, baik yang vertikal maupun horizontal. Kemudian model manusia diposisikan dibelakang *grid*, sehingga dalam eksperimen tersebut Albert Dureer dapat memindahkan objek manusia ke bidang gambar berdasarkan yang terlihat dalam *grid* tersebut, dengan akurasi yang sempurna.

- b. Berskala (*Grid*) Kelebihan dan Kekurangan Teknik

Cara kerja teknik berskala (*grid*) yaitu pertama-tama menyiapkan objek foto,

kemudian buatlah kotak-kotak dibagian atas objek foto dengan skala yang telah ditentukan, pada tahap berikutnya membuat kotak-kotak pada kertas yang akan di gambari (jika ukuran gambar yang dibuat sama dengan ukuran objek maka skala kotak yang digunakan sama dengan skala objek dan jika gambar akan diperbesar maka skala kotak di kertas gambar akan diperbesar pula ukuran skalanya). penting untuk memastikan bahwa kotak yang di gambar pada objek foto dan kotak yang digambar di atas kertas sebanding satu sama lain. Jika tidak, maka akan mengalami distorsi dalam pada gambar selanjutnya memindahkat out line objek kemedi gambar berdasarkan grid yang ada pada objek . Adapun alat dan bahan yang dibutuhkan di sini berupa pensil, penggaris, kertas, dan penghapus. Dan yang menjadi kelebihan dari teknik ini yaitu tingkat ketepatan anatomi dan proporsi gambar 90%. Sedangkan kekurangan dalam teknik gambar berskala yaitu waktu yang dibutuhkan lama dan kertas gambar menjadi kotor.

4 . Teknik Bebas dalam Menggambar

Pada dasarnya teknik adalah cara atau metode yang digunakan untuk menghasilkan gambar yang berkualitas dalam pengukuran penelitian ini yaitu gambar realis. Ketepatan

penggunaan suatu teknik atau metode akan menunjukkan berhasilnya suatu pembelajaran. Hasibuddin dan Moedijono (2002: 3) mengemukakan bahwa teknik atau metode pembelajaran adalah alat yang dapat merupakan perangkat alat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi pembelajaran. Jadi usaha yang dapat dilakukan oleh seorang pendidik memperkenalkan berbagai metode atau teknik untuk tercapainya pembelajaran.

Namun teknik bebas dalam urain pada penelitian ini yaitu teknik atau metode menggambar secara bebas atau dengan menggambar secara langsung diatas media yang telah ada tanpa adanya aturan prosedur. Kegiatan menggambar dengan teknik bebas tentunya akan meningkatkan kreativitas siswa untuk lebih berbuat positif. Dalam suatu kegiatan kreativitas sangat dibutuhkan untuk menciptakan sesuatu yang baru seperti menciptakan suatu karya, maupun gagasan yang baru dan tentunya berbeda dengan yang telah ada. Pada prinsipnya teknik bebas dalam penelitian ini sama halnya teori tentang menggambar bebas yang memberikan kebebasan kepada anak didik untuk menggambar secara langsung untuk meningkatkan kreativitas dalam menemukan hal yang baru. Namun dalam proses

penggambaran objek tentunya akan dilihat dari segi anatomi dan proporsinya. Jadi menjadi keunggulan dalam proses ini adalah seseorang bisa menggambar secara langsung dengan objek yang telah ada serta penggunaan waktu yang efisien. Dapat kita simpulkan bahwa teknik bebas dalam menggambar adalah proses berkarya secara langsung tanpa ada embel-embel terlebih dahulu dengan objek yang telah ditentukan dengan pengukuran anatomi dan proporsi gambar realis.

5. Anatomi dan Proporsi

a. Anatomi dalam Menggambar Realis

Anatomi adalah ilmu yang mempelajari struktur tumbuhan, hewan, dan manusia. Istilah anatomi berasal dari bahasa Yunani yang berarti memotong atau menyayat, karena itu ilmu anatomilah yang pertama kali mengadakan pemotongan atau pembedahan.

Dr. Agus Priyatno, M.Sn. Anatomi manusia dipelajari oleh seniman maupun kalangan kedokteran. Di dunia seni rupa, seniman atau mahasiswa seni rupa studi. Di perguruan tinggi seni di Indonesia, studi anatomi manusia disebut dengan istilah studi anatomi plastis. Istilah anatomi plastis,

hingga kini masih digunakan di Indonesia sebenarnya istilah yang sudah sangat usang.

Dalam bahasa Inggris kata plastis (plastic art) sudah lama tidak digunakan. Istilah yang sekarang digunakan adalah visual art (seni rupa). Untuk studi anatomi, seiring perkembangan pendidikan istilah anatomi plastis kemudian ditinggalkan. Sekarang ini sudah muncul istilah baru, yaitu morfologi, ilmu yang mempelajari tentang bentuk proporsi objek. Istilah morfologi digunakan dalam studi seni rupa, untuk membedakan dengan studi di bidang kedokteran yang juga mempelajari anatomi. Di seni rupa yang dipelajari adalah proporsi, tekstur, gestur, warna dan ekspresi objek berdasarkan rupa (visual). Di kedokteran, studi anatomi mempelajari tubuh manusia dan sistem kerja organ-organ didalamnya. Jadi terdapat perbedaan signifikan studi anatomi di seni rupa dan kedokteran.

Tujuan mempelajari anatomi, agar mahasiswa seni rupa mampu menggambar atau melukiskan objek setepat-tepatnya seperti yang terlihat oleh mata. Anatomi memiliki tingkat keindahan tinggi, juga kompleksitasnya. Sedikit saja berbeda dalam melukiskannya, kesalahan mudah kelihatan. Misalkan melukis bagian wajah manusia

umpamanya, jika tidak mirip orang akan dengan mudah mengenalinya. Jika seseorang mampu melukiskan anatomi objek secara tepat bisa dipastikan kemampuannya melukiskan anatomi makhluk lainnya juga tepat. Karena itu studi anatomi pelajaran dasar dalam seni rupa. Veri Apriyatno, S.Sn mengemukakan bahwa menggambar anatomi adalah bagaimana memahami struktur dan proporsi secara utuh dan rinci pada setiap bagian tubuh objek.

b. Proporsi dalam Menggambar Realis

Proporsi adalah prinsip seni rupa yang mengacu pada keteraturan dan penyusuaian dari wujud karya seni rupa yang diciptakan. Sebagaimana ketika hendak membuat lukisan faun, pelukis harus pandai menyusuaikan antara mata, hidung, mulut, alis dan bagian tubuh lainnya agar selaras. Proporsi adalah suatu keseimbangan antara satu benda dengan benda yang lainnya dalam berbagai pertimbangan. Pada umumnya proporsi ini menggambarkan keseimbangan objek yang dilihat oleh seseorang atau beberapa orang dalam pengamatan mereka. Proporsi menggambarkan keseimbangan dua objek atau lebih dalam berbagai hal seperti bentuk, keindahan, ukuran, bahan, keawetan dan lainnya. Istilah ini banyak juga digunakan

dalam arsitektur untuk menggambarkan keserasian benda tertentu. Bagi orang awam perbandingan tersebut sering dilakukan namun mereka tidak menggunakan kata-kata proporsi.

Proporsi adalah istilah yang sering diucapkan oleh beberapa orang yang sering melakukan pengamatan terhadap objek tertentu. Kita bisa mendapatkan proporsi yang tepat bila kita sudah terbiasa membandingkan keserasian benda tertentu. Beberapa obyek yang sering dijadikan bahan proporsi adalah karya seni atau benda antik. Pengguna kata proporsi jarang diucapkan dimasyarakat awam. Istilah proporsi lebih sering diucapkan oleh seniman, arsitektur ataupun orang yang sering membandingkan objek dengan objek lainnya dalam berbagai sudut pandang yang berbeda. Jika dalam karya seni seseorang telah membuat proporsi dan menyimpulkan karya seni itu proporsional maka karya seni itu dianggap menarik. Jadi istilah proporsi banyak digunakan dalam penciptaan karya seni. Pertanyaannya adalah apakah kita sudah tahu apa itu sebenarnya proporsi. Kita sering mengatakan, bahwa orang itu tinggi badan dan berat badannya proporsional, atau

dengan kata lain, kalau berbuat sesuatu itu yang proporsional, jangan berlebih-lebihan. Menurut kamus lengkap bahasa Indonesia proporsi adalah keseimbangan. Jadi ungkapan yang di depan tadi “bahwa orang itu tinggi badan dan berat badanya proporsional” berarti antara tinggi badan dan berat badan seimbang.

B. Batasan Istilah

Pemberian batasan terhadap istilah yang digunakan agar penafsiran tentang lingkup/fokus penelitian tidak meluas serta lebih jelas. Batasan istilah yang digunakan meliputi:

1. Perbandingan.

Perbandingan dalam artian batasan istilah ini yaitu membandingkan hasil gambar siswa antara yang dibuat dengan teknik berskala dan yang dibuat dengan teknik bebas.

2. Berskala (Grid).

Berskala (Grid) dalam penelitian ini yaitu teknik atau metode bantuan untuk membuat gambar yang akurat dengan foto referensinya, dengan cara menambahkan garis-garis atau petak-petak dengan skala perbandingan yang telah ditentukan.

3. Anatomi.

Anatomi dalam artian ini yaitu bagian-bagian struktur tubuh fauna (kuda).

4. Proporsi.

Proporsi yaitu perbandingan bagian perbagian bentuk tubuh fauna (kuda).

5. Menggambar fauna.

Dalam artian disini adalah kegiatan menggambar atau tiruan objek(kuda) dengan menggunakan pensil di atas kertas.

6. Tingkat ketepatan.

Tingkat ketepatan dalam batasan istilah disini yaitu ketelitian dalam menggambar bagian bagian tubuh objek (kuda).

C. Kerangka Pikir

Dari rumusan masalah dan landasan teori yang telah dikemukakan pada tinjauan pustaka, maka kerangka pikir dalam penelitian tentang perbandingan ketepatan anatomi dan proporsi dalam menggambar fauna secara realis antara yang dibuat dengan teknik berskala (*grid*) dan yang dibuat dengan teknik bebas pada kelas X2 dan X3 SMAN 1 Sinjai Selatan, dilakukan pada mata pelajaran Seni Budaya (Rupa) dengan pelajaran menggambar dengan menggunakan dua kelas yang berbeda (sampel) yaitu X2 dengan materi prosedur menggambar bebas dilanjutkan

dengan tes menggambar dan X3 dengan materi prosedur menggambar skala (*grid*) serta serta dilanjutkan tes kemudian di rata-ratakan sebagai hasil belajar menggambar.

C. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian.

1. Jenis Penelitian.

Penelitian ini tergolong jenis penelitian komparatif, yaitu penelitian yang dilakukan untuk membandingkan suatu variabel (objek penelitian) yang berbeda untuk menemukan hubungan sebab-akibat. Menurut Nazir (2005: 58) penelitian komparasi adalah jenis penelitian studi kasus sifat penelitian deskriptif yang ingin mencari jawaban secara mendasar tentang sebab-akibat, dengan menganalisis faktor-faktor penyebab terjadinya ataupun munculnya suatu fenomena tertentu.

2. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kabupaten Sinjai pada SMA Negeri di Kecamatan Sinjai Selatan, yaitu SMAN 1 Sinjai Selatan.

B. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah sasaran yang akan diteliti guna memperoleh data yang akurat. Suharsini Arikunto dalam Ramli (2015: 19) mengatakan bahwa variabel merupakan objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Dalam penelitian ini ada dua jenis variabel yang menjadi perhatian yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

- Variabel :
1. Tingkat Ketepatan Anatomi dan Proporsi gambar dengan Teknik Berskala (*Grid*).
 2. Tingkat Ketepatan Anatomi dan Proporsi gambar dengan Teknik Bebas.

2. Desain Penelitian

Desain artinya rencana, menurut Mc Millan dalam Ibnu Hadjar (1999: 102) adalah rencana dan struktur penyelidikan yang digunakan untuk memperoleh bukti-bukti empiris dalam menjawab pertanyaan penelitian. Desain penelitian digunakan untuk memudahkan proses penelitian agar terlaksana dengan baik dan dapat mencapai hasil yang diinginkan. Faktor penghambat dari penelitian terkadang muncul kepermukaan, namun tidak tertutup kemungkinan ada langkah-langkah yang dapat ditempuh untuk mengatasinya. Berikut

langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian seperti sebagai desain penelitian yaitu alat pengumpulan data meliputi observasi, tes (menggambar dengan teknik bebas dan menggambar dengan teknik berskala), dokumentasi dan akan diperoleh hasil kemudian hasil akan diolah dan dianalisis serta dideskripsikan sebagai dasar untuk penerikan kesimpulan.

C. Definisi Operasional Variabel

1. Tingkat ketepatan anatomi dan proporsi gambar dengan teknik berskala (*grid*) merupakan metode menggambar atau teknik memindahkan objek (kuda) kemedi gambar dengan memberi bantuan skala atau kotak-kotak pada objek (kuda) dan media kertas gambar.
2. Tingkat ketepatan anatomi dan proporsi gambar dengan teknik bebas merupakan kemandirian siswa dalam menggambar objek (kuda) secara bebas tanpa adanya tuntutan akan penggunaan teknik.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Pasau (1998: 1) dalam makalahnya “Populasi dan Sampel” mengemukakan bahwa: Populasi adalah keseluruhan jumlah objek yang menjadi

perhatian peneliti, baik yang berupa manusia, hewan, gejala, nilai tes, benda-benda ataupun peristiwa yang membentuk suatu kumpulan atau himpunan.. Menurut Arikunto (2010:173) menjelaskan bahwa ” populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Maka dari penjelasan para ahli tersebut, penulis menetapkan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh hasil karya berupa gambar yang di buat dengan teknik bebas dan teknik berskala (*grid*)) siswa kelas X2 dan X3 SMAN 1 Sinjai Selatan yang berjumlah 52 karya.

2. Sampel Penelitian

Sampel atau teknik pengambilan sampel merupakan sebuah proses penyeleksian jumlah dari populasi untuk dapat mewakili populasi. Jadi teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *total sampling*. Sugiyono (2011: 81) *total sampling* atau sampel total adalah ” teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi” syarat pengambilan sampel total menurut sugiyono karena jumlah populasi yang kurang dari 100 dari seluruh populasi yang dijadikan sampel. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sampel dalam penelitian ini adalah seluruh hasil karya

berupa gambar siswa X2 dan X3 SMAN 1 Sinjai Selatan.

E. Teknik Pengumpulan Data.

Sehubungan dengan jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen maka jenis data yang akan diperoleh berupa data primer. Data primer adalah data dimana diperoleh secara langsung dari objek penelitian (Sumarsono 2004: 69). Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari sumber aslinya (tampa melalui perantara). Data primer dapat berupa opini (wawancara) subjek (orang), hasil observasi terhadap suatu benda (fisik), kejadian atau kegiatan dan hasil pengujian. Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Tes Praktik

Tes adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh pelajar, sehingga menghasilkan suatu nilai tentang tingkah laku atau prestasi pelajar tersebut, yang dapat dibandingkan dengan nilai yang dicapai oleh pelajar lain atau dengan nilai standar yang ditetapkan (Nurkencana 1986). Jadi tes

praktik suatu alat yang disusun untuk mengukur kemampuan, kualitas, abilitas, keterampilan dan pengetahuan dari seseorang atau sekelompok individu. Tes praktek dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang prestasi menggambar dengan menggunakan teknik berskala (*grid*).

2. Observasi

Observasi atau pengamatan dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data yang berupa data kualitatif dengan jalan mengamati secara langsung objek yang akan diteliti guna memperoleh data yang akurat, peneliti belajar tentang perilaku dari makna tersebut (Sugiyono, 2011: 309). Jadi observasi atau pengamatan ini dilakukan secara langsung tentang proses pelaksanaan belajar menggambar pada X2 dan X3 di SMAN 1 Sinjai Selatan Kabupaten Sinjai.

3. Dokumentasi

Dokumentasi (dokumen) sudah lama digunakan dalam penelitian sebagai sumber data karena dalam banyak hal dokumen sebagai sumber data dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan, bahkan untuk meramalkan (Maleong 2007: 217). Jadi dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto yang dilakukan dengan cara pengambilan

data dari dokumen yang ada serta pengambilan gambar melalui kamera (foto) kegiatan yang berkaitan dengan objek penelitian yakni proses menggambar.

F. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui tingkat perbandingan ketepatan anatomi dan proporsi dalam menggambar antara yang dibuat dengan teknik berskala (*grid*) dan yang dibuat dengan teknik bebas pada kelas X2 dan X3 SMAN 1 Sinjai Selatan akan diolah dengan mencari rata-rata dari data hasil tes yang berupa data kuantitatif dengan menggunakan 2 sampel yang berbeda yaitu kelas X2 dan X3 dengan berpedoman pada rentan skor dan kategori capaian sebagai berikut ≤ 59 sangat kurang, 60-69 kurang baik, 70-79 cukup, 80-89 baik, dan 90-100 sangat baik.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini pada dasarnya berjumlah 52 siswa yang berasal dari dua kelas di SMA Negeri 1 Sinjai Selatan atau yang terdaftar sekarang di Dines Pendidikan dikenal dengan nama SMA Negeri 2 Sinjai, namun pada saat

pelaksanaan penelitian terdapat 5 orang yang tidak hadir karena sakit dan tanpa keterangan. Jadi subjek dalam penelitian ini yang ditarik sebagai sampel penelitian adalah siswa yang menghadiri pada pelaksanaan penelitian yang berjumlah 47 orang.

2. Tahap Proses Pengumpulan Data.

Deskripsi data hasil penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum setiap variabel yang menjadi subjek penelitian yang diperoleh dengan statistik. Proses dalam pelaksanaan pengumpulan data dimulai dengan tahap persiapan sampai ke tahap analisis data.

a. Tahap Persiapan Uji Kemampuan Menggambar Fauna Secara Realis

Proses kegiatan penelitian atau berkarya pada observasi “perbandingan ketepatan anatomi dan proporsi dalam menggambar fauna secara realis antara yang dibuat dengan teknik berskala (*grid*) dan yang dibuat dengan teknik bebas oleh kelas X2 dan X3 SMAN 1 Sinjai Selatan” dilakukan peneliti dengan 6 jam pelajaran. Jam pelajaran tersebut dibagi menjadi dua kelas yang masing-masing 3 jam pelajaran dengan dua kali pertemuan.

Sehubungan dengan penelitian yang dilakukan ini sifatnya membandingkan, jadi

tes yang akan dilakukan yaitu tes secara langsung, 1 jam pertemuan pertama digunakan untuk menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada 2 jam pelajaran berikutnya. Penginformasian ini dimaksudkan agar kendala yang dihadapi siswa dapat diantisipasi untuk kelancaran kegiatan penelitian.

b. Tahap Pelaksanaan Uji Kemampuan Menggambar Fauna Secara Realis.

Pada tahap ini akan ada dua tahap pelaksanaan menggambar yaitu dengan teknik bebas dan teknik berskala, penggunaan teknik bebas pada tahap ini hanya menuntut agar siswa memindahkan objek ke kertas gambar tanpa adanya metode dengan memperhatikan detail objek yang berupa anatomi dan proporsi yang dimulai dengan mensket terlebih dahulu di kertas gambar hingga sampai ketahap selanjutnya sedangkan untuk teknik berskala siswa akan memulai dengan membuat skala pada kertas gambar dengan skala yang telah ditentukan sebelumnya, dilanjutkan memindahkan outline ke kertas gambar dengan memperhatikan setiap detail anatomi objek kemudian dilanjutkan ke tahap mengarsir.

c. Tahap Penilaian karya siswa.

Penilaian hasil uji kemampuan menggambar fauna secara realis untuk melihat tingkat ketepatan anatomi dan proporsi antara yang dikerjakan dengan teknik bebas dengan yang dikerjakan dengan teknik berskala *grid* yang dilakukan secara terpisah. Penilaian yang dilakukan terhadap kedua kelompok untuk menentukan tingkat ketepatan anatomi dan proporsi gambar yang dihasilkan kemudian diberi skor oleh tim penilai yang terdiri atas 3 orang (Drs. Yabu M, M.Sn selaku penilai 1, Drs. Benny Subiantoro M.Sn selaku penilai 2, dan Akbar S.Pd selaku penilai 3) yang dianggap sebagai ahli dibidang seni rupa dengan berpedoman pada rentang nilai 0-100 dan dibagi kedalam lima kategori (sangat baik, baik, kurang baik, sangat kurang).

3. Deskripsi hasil penelitian

Penyajian data hasil penelitian perlu dilakukan untuk mengetahui gambaran umum tentang tingkat ketepatan anatomi dan proporsi dalam menggambar fauna secara realis antara yang dibuat dengan teknik berskala (*grid*) dan yang dibuat dengan teknik bebas oleh kelas X SMA Negeri 1 Sinjai Selatan. Dengan melalui tes menggambar yang telah dilakukan akan memberikan gambaran umum tentang

kualitas gambar kelas X SMA Negeri 1 Sinjai Selatan serta menjawab permasalahan dalam penelitian ini.

- a. Gambaran deskriptif tingkat ketepatan anatomi dan proporsi karya siswa yang dikerjakan dengan teknik bebas

Gambaran deskriptif karya siswa dengan teknik bebas akan disajikan dalam bentuk rata-rata yang diperoleh dari hasil tim penilai. Berdasarkan data hasil rata-rata penilaian karya siswa dapat disajikan sebagai berikut.

1). Hasil penilaian penilai 1

Dari hasil skoring di atas terhadap karya siswa menunjukkan bahwa terdapat 0 siswa (0%) yang mendapat kategori sangat baik, 0 siswa (0%) yang mendapat kategori baik, 0 siswa (0%) yang mendapat kategori cukup, 1 siswa (4,16%) yang mendapat kategori kurang baik, 23 siswa (95,84%) yang mendapat kategori sangat kurang. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai hasil penilaian penilai 1 karya siswa yang lulus dengan KKM 70, 0 siswa (0%) atau tidak ada yang memenuhi kategori dalam tes menggambar dengan teknik bebas.

2). Hasil penilaian penilai 2

Hasil skoring terhadap karya siswa menunjukkan bahwa, 0 siswa (0%) yang

mendapat nilai dengan kategori sangat baik, 0 siswa (0%) yang mendapat nilai dengan kategori baik, 0 siswa (0%) yang mendapat nilai dengan kategori cukup baik, 0 siswa (0%) yang mendapat nilai dengan kategori kurang baik dan 24 siswa (100%) yang mendapat kategori sangat kurang. Berdasarkan hasil skoring penilai 2 di atas dapat dilihat bahwa 100% siswa tidak dapat mencapai KKM 70 yang telah ditetapkan oleh sekolah atau 100% siswa mendapat nilai dengan kategori ≤ 59 .

3). Hasil penilaian penilai 3

Hasil skoring terhadap karya siswa menunjukkan bahwa 0 siswa (0%) yang mendapat kategori sangat baik, 0 siswa (0%) yang mendapat kategori baik, 0 siswa (0%) yang mendapat nilai dengan kategori cukup, 2 siswa (8,33%) yang mendapat nilai dengan kategori kurang baik dan 22 siswa (91,67%) yang mendapat nilai dengan kategori sangat kurang. Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa persentase rata-rata nilai siswa pada aspek penilaian guru (penilai 3) diperoleh data nilai kategori kurang baik sebesar 8,33% atau sebanyak 2 siswa dan 91,67% kategori sangat kurang sebanyak 22

siswa sedangkan siswa yang mencapai nilai kelulusan 0 % dengan KKM 70.

- 4). Hasil rerata skoring para tim penilai terhadap karya yang di kerjakan dengan teknik bebas

Hasil rata-rata skoring para tim penilai di atas terhadap karya siswa menunjukkan bahwa 0 siswa (0%) yang mendapat nilai dengan kategori sangat baik, 0 siswa (0%) yang mendapat nilai dengan kategori baik, 0 siswa (0%) yang mendapat nilai dengan kategori cukup, 0 siswa (0%) yang mendapat nilai dengan kategori kurang baik dan 24 siswa (100%) yang mendapat nilai dengan kategori sangat kurang.

Berdasarkan pemaparean data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa yang berhasil mencapai kategori sangat baik, baik, cukup dan kurang baik sebesar 0% siswa atau 100 siswa tidak ada yang memenuhi kriteria kelulusan dan bahkan semua berada pada kategori sangat kurang dengan rentang nilai ≤ 59 .

- b. Gambaran deskriptif tingkat ketepatan anatomi dan proporsi hasil karya siswa dengan teknik berskala (*Grid*)

Gambaran deskriptif data hasil karya siswa dengan teknik berskala (*grid*) yang

disajikan dalam rata-rata yang diperoleh dari para tim penilai maka dapat diperoleh data sebagai berikut.

- 1). Hasil penilaian penilai 1

Hasil skoring terhadap karya siswa menunjukkan bahwa diperoleh 0 siswa (0%) yang mendapat nilai dengan kategori sangat baik, 0 siswa (0%) yang mendapat kategori baik, 0 siswa (0%) yang mendapat kategori cukup, 13 siswa (59,52%) yang mendapat kategori kurang baik, 10 siswa (43,48%) yang mendapat kategori sangat kurang dengan rentang nilai < 59 . Dari data di atas dapat dilihat bahwa persentase nilai rata-rata siswa aspek penilain dosen atau penilai pertama diperoleh data dengan kategori nilai sangat baik, baik, dan cukup 0% atau tidak ada siswa yang berhasil mencapai nilai dengan kategori 70-100, sedangkan nilai dengan kategori kurang baik 56,52% sebanyak 13 siswa, sangat kurang 43,48% sebanyak 10 siswa.

- 2). Hasil penilaian penilai 2

Hasil skoring penilaian dosen kedua diperoleh data sebagai berikut 0 siswa (0%) yang mendapat kategori sangat baik, 0 siswa (0%) yang mendapat kategori baik, 0 siswa (0%) yang mendapat kategori cukup dengan

rentang nilai antara 70-100, 2 siswa (8,70%) yang mendapat nilai dengan kategori kurang baik dengan rentang nilai 60-69, 21 siswa (91,30%) yang mendapat kategori sangat kurang dengan rentang ≤ 59 .

Data di atas menunjukkan persentase rata-rata aspek penilaian dosen kedua diperoleh data siswa yang mendapat nilai dengan kategori sangat baik, baik, dan cukup 0% atau tidak ada. Siswa yang mencapai nilai dengan rentang nilai antara 70-100, kurang baik 8,69% sebanyak 2 siswa, sangat kurang 91,31 sebanyak 21 siswa.

3). Hasil penilaian penilai 3

Hasil skoring guru diperoleh data sebagai berikut 0 siswa (0%) yang mendapat nilai dengan kategori sangat baik, 0 siswa (0%) yang mendapat nilai dengan kategori baik, 4 siswa (17,39%) yang mendapat nilai dengan kategori cukup, 10 siswa (43,39%) yang mendapat nilai dengan kategori kurang baik, 9 siswa (39,14%) yang mendapat nilai dengan kategori sangat kurang.

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa persentase penilaian guru yang memperoleh nilai dengan kategori sangat baik dan baik 0% atau tidak ada siswa yang mencapai nilai dengan rentang skor 80-

100, kategori cukup 17,39% sebanyak 4 siswa dengan rentang nilai 70-79, kategori kurang baik 43,47% sebanyak 10 siswa dengan rentang nilai 60- 69, kategori sangat kurang dengan rentang nilai ≤ 59 sebanyak 9 orang atau 39,14%.

4). Hasil rerata skoring para tim penilai terhadap karya yang dikerjakan dengan teknik *Grid*.

Hasil skoring rata-rata tim penilai diperoleh data sebagai berikut 0 siswa (0%) yang mendapat nilai dengan kategori sangat baik, 0 siswa (0%) yang mendapat kategori baik, 0 siswa (0%) yang mendapat kategori cukup, 10 siswa (43,47%) yang mendapat nilai dengan kategori kurang baik, 13 siswa (56,53%) yang mendapat nilai dengan kategori sangat kurang dengan rentang nilai ≤ 59 .

Berdasarkan data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kualitas hasil gambar siswa pada aspek anatomi dan proporsi sudah mengalami peningkatan jika dilihat dari rerata para tim penilai meskipun belum signifikan dan untuk mencapai KKM 70 sebanyak 0 siswa (0%) yang mencapai kategori sangat baik, baik, cukup baik untuk kriteria kelulusan. sedangkan jika dilihat dari rata-rata hasil para penilai, untuk rata-rata

penilaian peningkatan nilai terjadi paling tinggi dinilai ketiga (guru).

Dari kedua data rerata penilaian tim penilai dari hasil gambar teknik bebas dan teknik berskala (*grid*) menjelaskan bahwa ada peningkatan hasil kualitas gambar pada aspek anatomi dan proporsi sebesar 43,47% terhadap penggunaan teknik berskala (*grid*) dibandingkan dengan hasil penggunaan teknik bebas sebesar 0%.

4. Hasil observasi

Hasil pengamatan yang dikumpulkan dalam proses ini yaitu pengamatan yang langsung pada saat proses berkarya atau tes praktik yang berupa aktivitas, motivasi, kesiapan alat, pemahaman, dan keseriusan. Hasil pengamatan lapangan menunjukkan bahwa aktivitas sampel yang diteliti sangat bagus begitupun dengan motivasi untuk belajar yang bagus, kesiapan alat pada sampel yang masih kurang, pemahaman siswa akan proses kegiatan menggambar sangat bagus meskipun masih ada beberapa yang lama baru paham akan proses berkarya dan siswa kurang paham yang menjadi aspek penilai meskipun pada pertemuan sebelumnya telah dijelaskan, keseriusan siswa pada saat berkarya masih kurang dibuktikan pada hasil tes menggambar dengan

teknik bebas ditemukan masih banyak siswa yang belum memperhatikan detail anatomi dan proporsi dan begitupun pada tahap proses berkarya dengan teknik berskala ditemukan juga ada beberapa karya yang belum selesai.

Dari data di atas menjelaskan bahwa aktivitas dan motivasi siswa sudah bagus dan masalah yang dihadapi siswa untuk kemajuan dalam berkarya terjadi pada kesiapan alat yang harus diperhatikan untuk kelancaran berkarya, serta pemahaman yang harus ditingkatkan dan keseriusan dalam proses berkarya juga merupakan masalah yang harus diperhatikan .

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan menjelaskan bahwa keadaan subjek yang hadir pada pelaksanaan penelitian total berjumlah 47 orang yang harusnya 52 orang, namun ada 2 (1 perempuan 1 laki-laki) subjek yang sakit dari kelas X2 dan 3 (2 laki-laki dan 1 perempuan) subjek tanpa keterangan dengan total 5 subjek yang berasal dari 2 kelas yang berbeda. Sedangkan hasil observasi yang dilakukan pada proses penelitian didapatkan data bahwa

pengatahuan siswa akan gambar atau karya sangat minim baik dari segi aspek anatomi, proporsi, estetika serta ditemukannya motifasi belajar siswa yang rendah karena beranggapan menggambar itu hal yang sulit dan susah.

Pada tahap pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan dengan dua sesi dengan menggunakan total sampling yatu seleruh populasi yang berupa karya gambar siswa akan dijadikan sebagai sampel dalam penelitian dengan jumlah keseluruhan 47 karya.. Sesi pertama tes menggambar secara realis dengan objek yang telah ditentukan (kuda) dilakukukan pada siswa kelas X2 dengan menggunakan teknik bebas kemudian selanjutnya diperoleh data rata-rata hasil penilain para penilai (2 dosen dan 1 guru) dengan kategori sangat baik, baik, cukup, kurang baik sebesar 0% siswa atau 100% subjek tidak ada yang memenuhi kriteria kelulusan yang telah ditetapkan guru pengampuh dan bahkan semua berada pada kategori sangat kurang dengan rentang nilai ≤ 59 .

Sementara sesi kedua dilakukan pada kelas X3 menggambar secara realis dengan menggunakan teknik berskala (*grid*) dengan tetap menggunakan tiga penilai dan diperoleh

data rata-rata siswa yang mendapat nilai dengan kategori sangat baik dan cukup sebesar 0% atau tidak ada yang mencapai rentang nilai antara 70-100, siswa dengan kategori kurang baik sebesar 43,47% atau sebanyak 10 orang dengan rentang nilai 60-69 dan nilai dengan kategori sangat kurang sebesar 56,53% atau sebanyak 13 orang dengan rentang nilai ≤ 59 .

Dari hasil rerata penilaian tim penilai pada penggunaan teknik bebas dan teknik berskala (*grid*) dapat kita jelaskan hasil yang diperoleh siswa pada aspek anatomi dan proporsi terjadi peningkatan pada penggunaa teknik berskala (*grid*) sebesar 43,47% atau sebanyak 10 dari 23 orang dengan kategori kurang baik, dibandingkan penggunaan teknik bebas yang sebesar 100% atau 24 dari 24 orang yang mendapat kategori sangat kurang. Meskipun pada sesi ini tidak diperoleh data siswa yang berhasil mencapai standar kelulusan namun telah mengalami peningkatan kualitas gambar pada aspek anatomi dan proporsi yang dibuktikan 43,47% atau 10 orang siswa yang mendapat kategori kurang baik.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik pada penelitian ini dengan berdasarkan pada data yang diperoleh bahwa ada perbedaan tingkat ketepatan anatomi dan proporsi pada penggunaan teknik bebas dan teknik berskala (*grid*) berupa peningkatan kualitas hasil gambar siswa pada kategori kurang baik dengan rentang nilai dari 60-69 yang merupakan pencapaian terbaik siswa, peningkatan tersebut dari 0% pada penggunaan teknik bebas menjadi 43,47% pada penggunaan teknik berskala (*grid*).

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas dapat dirumuskan saran untuk pengembangan kualitas menggambar realis pada aspek anatomi dan proporsi sebagai berikut

1. Pada pembelajaran menggambar yang tujuannya mampu menggambar objek secara realis hendaknya menempuh teknik yang memudahkan siswa dapat menggambar anatomi dan proporsi secara tepat.
2. Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan tingkat ketepatan anatomi dan proporsi yang tinggi pada teknik *grid* maka siswa hendak dalam

pembelajaran menggambar secara realis dapat menerapkan teknik *grid* tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar. 2012. "*Kemampuan Mengarsir dalam Menggambar Bentuk Pada Mahasiswa Angkatan 2011 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar.*" Makassar.
- Alimuddin. 2009. *Peranan Pembimbing Khusus Terhadap Siswa Yang Mengalami Kesulitan Belajar Menggambar Bentuk Di SPG Negeri Sengkang*. Ujung Pandang.
- Anton M Moliono 1998. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa
- Anzari, Irwan. 2013. "*Kemampuan Mengarsir Dalam Menggambar Bentuk Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Polewali Kabupaten Polewali Mandar.*" Makassar.
- Apriyatno, Veri. 2014. "*Cepat Dan Mudah Belajar Menggambar Dengan Pensil.*" Jakarta:Kawan Pustaka.
- Arfa, Muhammad. 2013. "*Strategi Pembelajaran Gambar Bentuk Mata*

- Pelajaran Seni Budaya Kelas X SMA Negeri 1 Sinjai Selatan Kabupaten Sinjai.*” Makassar.
- Arikunto.2010. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi Dan Pendidikan*” UMM Press
- Arsana, Banu. 2013.”*Sketsa dan Gambar* ” Jakarta: Direktur Pembina SMK. Di akses 5, 9, 2017 (<https://www.banuarsan.belajar.ditpsmk.ac.id>.)
- Basah, Sjachran. 1994. *Perbandingan dan Persamaan.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Coute, Nasbahry. 2012. “*Teori Desai Seni Rupa*” Jakarta. Di akses 7, 10, 2017 (<https://wikipedia.nasbahri.gallery.com>)
- Depertemen Pendidikan Nasional. 2008. “*Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat.*” PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Haling. Abdul. 2007. “*Belajar Dan Pembelajaran*” Makassar. Badang Penerbit UNM.
- Hadjar, Ibnu. 1999. *Metode Penelitian.* Jojakarta. Files. Di akses 2, 10 2017. (<https://ibnuhadjar.files.wordpress.ac.id>)
- Hartono, Suartjati. 1991. *Defenisi perbandingan.* Di akses 12, 11, 2017 (<https://www.defensiperbandingan.glob.allove.co.id>) .
- Hasibuddin & Moedjino. 2002. *Manajemen Pembelajaran.* Jogjakarta. Ar-ruzzmedia.
- Ifanagusta. 2001. “*Teknik Pengumpulan Data Dan Analisis Data Kualitati.*” Jakarta. Files. Di akses 2, 10 2017 (<https://ifanagusta.files.wordpress.ac.id>.)
- Jauhari. 2013. *Pengertian Menggambar Menurut Para Ahli.* (<https://www.ilmusenirupa.com>)
- Kallo. 1976. *Defenisi Menggambar.* Malang. Di akses 2, 10, 2017 (<https://www.menggambar.kallo.com>.)
- Maleong. 2007. “*Teknik Pengumpulan Data Dan Analisis Data Kualitati.*” Jakarta. Files. Di akses 2, 10 2017 (<https://ifanagusta.files.wordpress.ac.id>.)
- Marhiyatno, Bambang. 1992. *Perbandingan dan Persamaan.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Nazir. 2005. *Penelitian Komparasi.* Di akses 14,122017.(<https://www.jenisjenispeneilitian.wordpress.co.id>)
- Nurkuncana. 1986. “*Evaluasi Pendidikan.* Surabaya: Usaha Nasional.
- Onie. Rheza Rynaldo. 2014. “*Realitas Dalam Grid*” Bandung: Jurnal tingkat

- Sarjana Bidang Seni Rupa, Vol.10. No.1. Hal 1-10. Program Pendidikan Seni Rupa. Fakultas Seni Dan Desain. Institut Teknologi Bandung. Di akses 8, 8 2017 (<https://www.jurnal-S1fsrd.itb.ac.id>.)
- Pasau. 1998. *Populasi dan Sampel*. Makalah dibawakan pada pelatihan dasar penelitian dalam rangka penulisan Skripsi Mahasiswa IKIP Ujung Pandang.
- Radiansah. Panji Nugraha. 2013. "BAB III Metode Penelitian." Di akses 8, 9, 2017 (www.scribd.upi.com.)
- Ramli. 2015. *variabel penelitian*. Di akses 7. 12. 2017 (<https://variabelpenelitian.wordpress>).
- Robns. 1990. *Pengertian Menggambar Menurut Para Ahli*. (<http://www.ilmusenirupa.com>)
- Sajoto, Muh. 1995. *Makalah Singkat Seputar Ketepatan dan Reaksi*. Jakarta. (<https://www.nalafitree.blogspot.com/2014/01/makalah-singkat-ketepatan-dan-reaksi>.)
- Sudijono, Anas 2015. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsini. 2012. *Dalam ramli (2015:19) variabel penelitian*. Di akses 7. 12. 2017 (<https://variabelpenelitian.wordpress>).
- Suharno. 1983. *Ketepatan Bentuk*. (<http://www.a.research.upi.edu.com/ketepatan-bentuk/aplods>).
- Sumardjo, jakob 2000. *Artikel Teknik menggambar*. (www.menggambar.co.id)
- Sumarno. 2013. "Penggunaan Multimedia Untuk Mengembangkan Kemampuan Dan Kreatifitas Dalam Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Siswa Kelas IV MI AL Islam." Yogyakarta.
- Sumarsono. 2004. *Jenis data penelitian*. Bandung (www.sumarsono.jenisdatapenelitian.com)
- Widiyastuti, Endang. 2008. "Peningkatan Kemampuan Menggambar Bebas Siswa B1 Melalui Strategi Pemberian Motivasi." Surabaya: Jurnal Harmoni, Vol 12, No.2. Hal 132-143. Universita Negeri Semarang. Di akses 7, 10, 2017 (<https://lib.unnes.ac.id>.)

Winarsunu, Tulus. “*Statistik Dalam Penelitian Psikologi Dan Pendidikan*”
UMM Press.